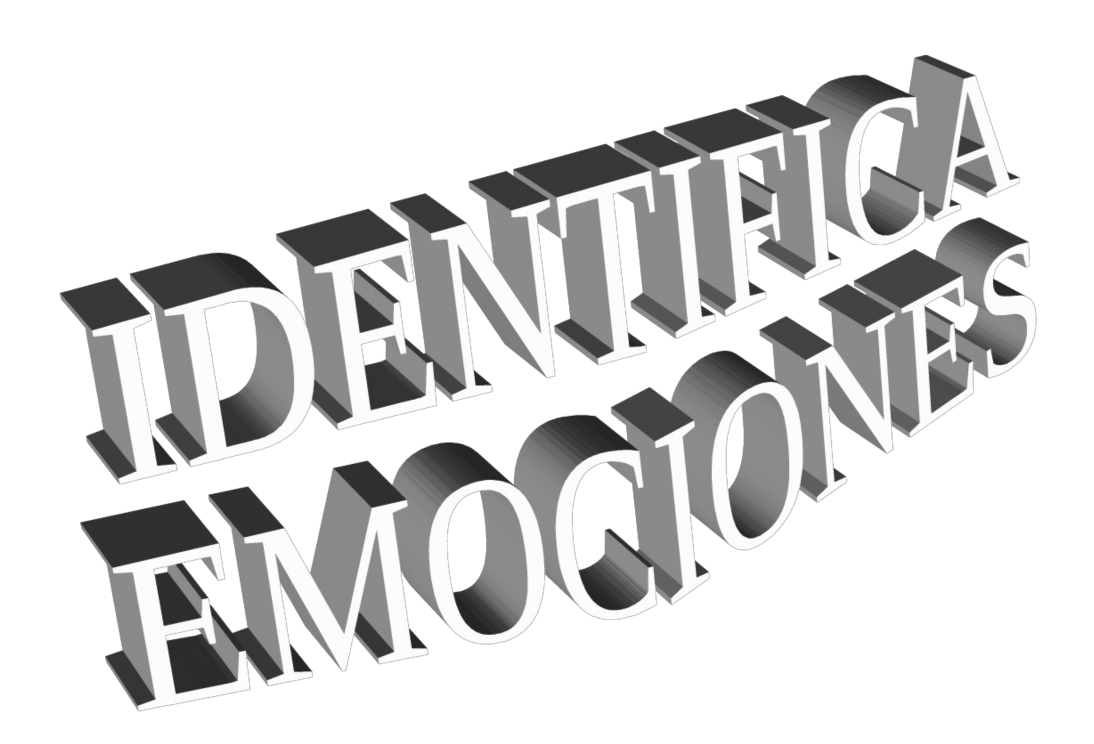
CANVAS DEL PROYECTO PARA APRENDER PROGRAMANDO



Autor: Carlos Pedrón Pardo

Año:2019

Índice

1 Título del proyecto

El título elegido para el proyecto es IDENTIFICA EMOCIONES

2 Descripción del proyecto

Es un proyecto que estamos iniciando con un grupo de psicólogos para tratar diferentes temas transversales, para que los alumnos puedan entender y afrontar diferentes situaciones que pueden ocurrir a lo largo de la vida. Dependerá sustancialmente de la etapa educativa, el entorno social y cultural y de otros muchos factores que se valoraran junto al departamento de orientación. Para este proyecto la idea es comenzar con una simple tarea y es identificar los sentimientos de las personas.

3 Contexto de trabajo

Nos situamos en el Instituto Sant Vicent Ferrer situado en la población Algemesí, Comunidad Valenciana. El centro cuenta con unas instalaciones antiguas pero adecuadas al nuevo sistema educativo. Además, se ha ido consolidando un equipo estable de profesores y profesoras con una línea de trabajo que se caracteriza por el hecho de priorizar, al mismo tiempo, tanto una atención personal al alumnado como el diseño de una programación académica rigurosa y exigente, con el objetivo de potenciar el crecimiento humano e intelectual de sus alumnos.

Sobre la base de una buena formación en los ámbitos básicos del saber, el centro pretende dar respuesta también a los nuevos retos que plantea la globalización del mundo y de las nuevas tecnologías de la comunicación.

En cuanto al alumnado que cursa sus estudios en el centro cabe destacar que hay una alto porcentaje de alumnos extranjeros, destacamos que es habitual la presencia de alumnos en los grupos con características sociales y económicas diferentes.

La etapa educativa a la que va dirigido es el 1er Ciclo de la ESO, concretamente para 3º de ESO en la asignatura de informática.

4 Competencias clave

Las competencias clave sobre las que baso para este proyecto son;

- Competencia comunicación lingüística (CCLI)
- Competencia digital (CD)

- Competencia aprender a aprender (CAA)
- Competencia social y cívicas (CSC)
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)
- Consciéncia y expresiones sulturales (CEC)

5 ¿Con qué estándares de aprendizaje evaluables del currículo oficial podemos relacionar los aprendizajes adquiridos?

- BL1.1 Crear contenidos audiovisuales planificando el proceso de elaboración y utilizando aplicaciones informáticas que permiten la captura, manipulación e integración de información para la realización de tareas en varios contextos.
- BL3.1. Crear aplicaciones de creciente nivel de dificultad y de forma individual o cooperativa utilizando un en torno a programación para dispositivos móviles y planificando, supervisando y evaluando el proceso.
- BL2.1. Seleccionar información en la web, del rastreo en fuentes de contenidos y en la actividad de las redes sociales, producir cooperativamente contenidos en servicios de la red y compartir conocimientos y contenidos debatiendo a través del correo electrónico y las redes sociales para aprender cooperativamente a través de la red.
- BL4.1. Interpretar textos orales del nivel educativo procedentes de fuentes diversas utilizando las estrategias de comprensión oral para obtener información y aplicarla en la reflexión sobre el contenido, la ampliación de sus conocimientos y la realización de tareas de aprendizaje.
- BL4.3. Participar en intercambios comunicativos del ámbito personal, académico, social o profesional aplicando las estrategias lingüísticas y no lingüísticas del nivel educativo propias de la interacción oral utilizando un lenguaje no discriminatorio.
- BL4.7. Buscar y seleccionar información en varias fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante varios procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.
- BL4.8. Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.
- BL4.9. Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempo ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevisto transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.

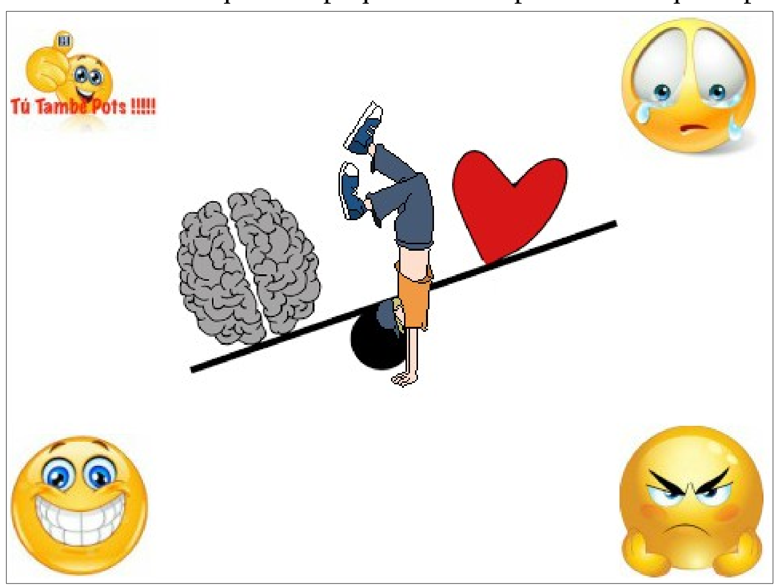
6 Cronograma

La distribución temporal para impartir esta unidad serán 3 semanas con una duración total de 6 horas.

	3ª EVALUACIÓN (11/06)												
	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
UT1		**SEMANA SATA**											
UT2													
UT3													
UT4													
UT5													
UT6													
UT-IE													
UT7													
UT8													

7 Descripción del producto final

La función principal del programa será tener un escenario con imágenes que expresen diferentes gestos y que al pulsar en ellas nos indique una pequeña descripción de lo que representa esa imagen.



Pulsa en la imagen para ver el proyecto en Scratch

8 Secuencia de actividades:

La temporalización son 6 horas, para un primer proyecto es poco tiempo, pero si la idea les atrae a los alumnos se podrían realizar otros diferentes programas a lo lardo de un curso completo.

Distribuiremos las horas en;

1. Una primera clase para explicar qué es Scratch, mostrar algún ejemplo de programa. Indicarles en que consiste la actividad que vamos a realizar. Y si tras las preguntas que puedan surgir al alumnado, les indicará que deben de preparar en casa, en este sentido lo único que deben realizar es una búsqueda en Internet, preguntar a los padres sobre los estados de animo de las personas.
2. La segunda hora la dedicaremos a mostrarles cual será el entorno de trabajo. Le indicaré de que fuentes pueden seleccionar las imágenes, bien sean de Smail o cualquier otro tipo de imágenes que representen los sentimientos. Tendrán tiempo de buscar imágenes y textos (si no los han traído de casa) sobre que representan esas imágenes.
3. Las 2 siguientes sesiones, es decir, 3ª y 4ª las utilizaremos para explicar el funcionamiento de Scratch, escenarios, disfraces, movimientos, bucles. Algo básico y dirigido al proyecto.
4. Las 2 últimas sesiones se dedicaran los alumnos a realizar su trabajo. Si han conseguido finalizar antes de tiempo, se realizara una exposición en clase de los diferentes proyectos y una charla en grupo sobre los sentimientos.

9 Métodos de evaluación

- Cómo método de evaluación se utiliza la siguiente rúbrica.

INDICADORES	DEFICIENTE (0)	REGULAR (0,5)	BIEN (1)	MUY BIEN (2)
Participación activa	No participa nada a lo largo de la actividad	Participa un poco en la actividad	Participa en la actividad	Participa activamente dando su opinión y realizando preguntas
Actitud y comportamiento	Manifiesta pasividad y dificulta el desarrollo de la actividad	Manifiesta pasividad pero no dificulta el desarrollo de la actividad	Se muestra receptivo y respeta el desarrollo de la actividad	Su actitud y comportamiento son excelentes
Contenido del proyecto	Falta de contenidos. La organización y estructura no corresponden con las directrices de la actividad	No está completo. La organización y estructura se pueden mejorar	Los contenidos se ajustan a lo exigido. La organización y estructura son correctas	Los contenidos están ampliados. La organización y estructura son correctas
Exposición	No hay un orden preestablecido. La exposición no es clara ni precisa	Hay un orden preestablecido pero la exposición no es clara ni precisa	Hay un orden preestablecido y la exposición es bastante clara y precisa	Hay un orden preestablecido y la exposición es muy clara y precisa
Trabajo en equipo	No existe cohesión grupal.	Existe cohesión grupal pero han surgido bastantes conflictos	Existe cohesión grupal sin conflictos	Existe cohesión grupal y el trabajo en equipo es bueno

10 Recursos

Proyectos Scratch → https://scratch.mit.edu/

Definiciones → https://definicion.de/sentimiento/

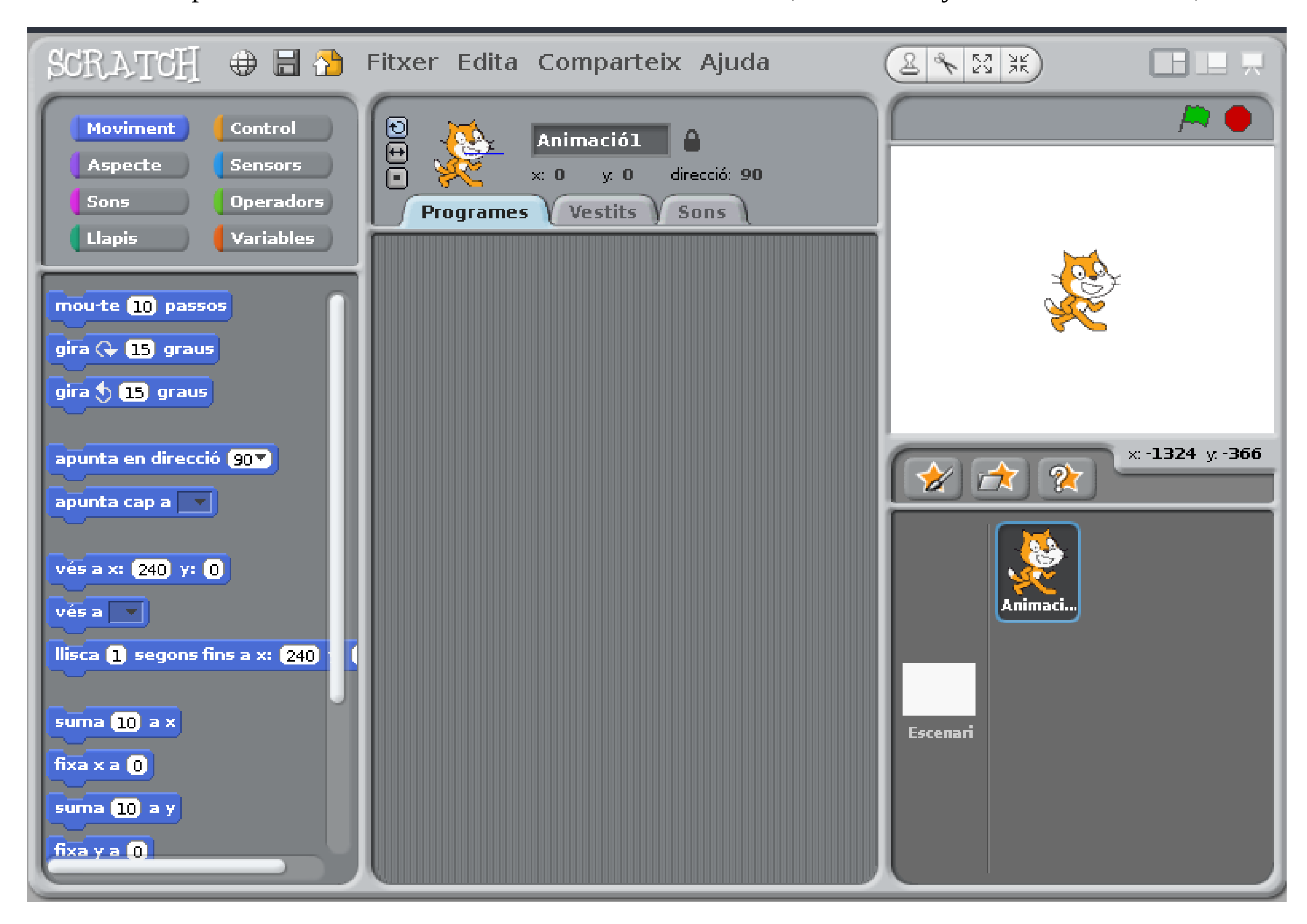
Emociones → https://www.psicoactiva.com/blog/que-son-las-emociones/

Imagenes → http://compfight.com/ o http://www.google.es

Edición de Imágenes → GIMP

11 Herramientas TIC

En el aula disponemos de 25 ordenadores con acceso a internet, S.O. Libre y Software Scratch 1,4



Basaremos los proyectos en Scratch 1.4, para valorar si utilizamos en proyectos futuros Scratch 3.0.

El aula dispone de proyector y pizarra digital.

12 Agrupamientos, organización

Los trabajos serán individuales ya que disponemos de ordenadores para todos los alumnos, pero se fomentará el trabajo cooperativo y que pueden hacer consultas a los compañeros.